SPIELAKTIONEN

Zugreihenfolge reservieren.

Linse-Ort freischalten.

Ziel erhalten.

Navigation.

Erkundung.

Akademie.

Korrespondenz.

Exemplar versenden.

Museumsexemplar erforschen.

Lager errichten.

Fortschritt Evolutionstheorie-Leiste.

Siegpunkte erhalten.

+4 Münzen erhalten.

Vorläufiges-Wissen-Marker erhalten.

1 Verbrauche diese Menge an Zeit.

1 Erhalte diese Menge an Zeit.

SPIELAUSZEICHNUNGEN

Diese Erkundungsaktion darf ein Feld weiter führen.

Diese Navigationsaktion darf ein Feld weiter führen.

Platziere eine zusätzliche Briefmarke mit der verbundenen Aktion.

Führe eine zusätzliche Akademie-Aktion aus.

+2 Erhalte 2 Münzen.

Erhalte Belohnungen von einem Ort, durch das der Forscher oder das Schiff reist.

Briefmarken dürfen auf mehrere Umschläge gelegt werden.

Verringe die Kosten jeder Akademie-Aktion um 1 Münze.

3 Erhalte 3 Siegpunkte.

ZIELAKTIONEN

MAX 2 Jede Verzögerungsstrafe kostet höchstens 2 Siegpunkte.

Reduziere die Platzierungsstrafe um eins.

Lege 1 spezielles Wachssiegel (lila) ohne Kosten aus.

2 Erhalte Siegpunkte am Ende des Spiels.

Bei der Schlusswertung addiere 1 Buch zu deinem Multiplikator der Evolutionstheorie-Leiste.

Erforsche ein beliebiges Exemplar auf derselben Strecke wie dein Forscher.

Zahle keine Schriftrollen-Kosten an der Akademie.

Erhalte erneut Belohnungen für Zeltaufstellung.

Schalte den 5. Arbeiter frei.

SPIELBRETT

Goldenes Banner, Punkte für den ersten, der es überquert.

Silbernes Banner, stellt neuen Forscher auf angezeigte Inselstrecke.

Silbernes Banner, stellt neuen Forscher auf angezeigte Meeresstrecke.

Landabenteuer ausführen.

Meeresabenteuer ausführen.

1° 1. Spieler, der diesen Ort erreicht.

Alle Spieler.

MODIFIKATOR-SYMBOLE

-2 Steht für einen Gesamtrabatt der jeweiligen Aktion.

Es kostet keine Münzen, um alle Schritte dieser Aktion auszuführen.

2 Zeigt an, wie oft die verbundene Aktion in diesem Zug ausgeführt werden darf.

Führe die angezeigte, gerade gespielte Aktion noch einmal aus.

Der verbundene Effekt wird für den Rest des Spiels angewendet.

Diese Aktion erhält man am Ende des Spiels bei der Schlusswertung.

Sofort diese Aktion ausführen oder den Bonus nutzen.

Erhalte die verbundene Belohnung entsprechend einer Insel mit einem Forscher deiner Farbe.

ZIELE

Besitze Wachssiegel in der angezeigten Farbe und Anzahl.

Besitze Exemplare des angezeigten Typs in der angezeigten Anzahl.

Besitze Exemplare in der angezeigten Form und Anzahl.

8 Besitze mindestens 8 Münzen.

7 Evolutionsmarker auf oder jenseits der angezeigten Stelle der Leiste.

2 Errichte die angezeigte Anzahl Zelte auf Lagerplätzen.

Dein Schiff muss die HMS Beagle ein- oder überholen.

2 Besitze die angezeigte Anzahl Vorläufiges-Wissen-Marker.

15 Erreiche mindestens die angezeigte Zahl Siegpunkte auf der Leiste des Spielbretts.

2 Besitze die angezeigte Anzahl Meeres- oder Landabenteuer-Marker.

Erfülle mindestens eine Besatzungskarte.

5 9 Dein Zeitmarker steht mindestens auf der angezeigten Zahl.

Stelle einen Forscher auf die angezeigte Inselstrecke.

Stelle einen Forscher ans Ende einer beliebigen Inselstrecke.

Besitze mindestens eine silberne oder goldene Auszeichnung.

2 Leere mindestens die angezeigte Anzahl an Briefmarkenstapeln auf deinem Tableau.

2 Du musst die angezeigte Anzahl von Persönliche-Linse-Markern auf das Spielbrett gelegt haben.

DARWIN'S JOURNEY

SPIELERHILFE

SONDERAKTIONSPLÄTTCHEN

BASISSPIEL

1 Liefere eines deiner Exemplare ab, das bereits ans Museum geschickt wurde.
2 Rücke deinen Evolutionsmarker 3 Schritte vor.
3 Gib 1 Vorläufiges-Wissen-Marker aus, um 7 Münzen oder 7 Punkte zu erhalten.
4 Du erhältst 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 3 Münzen.
5 Setze einen unbenutzten Forscher an den Anfang einer Inselstrecke, auf der du noch nicht bist.
6 Führe alle Aktionen aus, die mit einem gesperrten Ort verbunden sind.
7 Lege ein spezielles Wachssiegel (lila) auf das äußerste linke freie Feld für einen Arbeiter. Zahle keine Münzen.
8 Führe eine Aktion zum Freischalten einer Linse durch, ohne Münzen auszugeben.
9 Erforsche ein beliebiges Exemplar, das du noch nicht hast.
10 Führe eine Erkundung (Wert 2) und eine Navigation (Wert 2) in beliebiger Reihenfolge durch.
11 Stelle dein oberstes Zelt auf einen beliebigen freien Lagerplatz, bezahle alle Kosten und erhalte Belohnungen.
12 Erhalte ein Ziel und erfülle dann sofort eines deiner Ziele, ohne die Anforderungen zu erfüllen.

FEUERLAND-ERWEITERUNG

F1 Erhalte 3 Zeit.
F2 Erhalte 2 Zeit. Alle Gegner verbrauchen 1 Zeit.
F3 Führe ein Meeresabenteuer durch, ohne Zeit zu verbrauchen.
F4 Führe ein Landabenteuer durch, ohne Zeit zu verbrauchen.
F5 Du erhältst einen Zeitflucht-Marker, der alle Zeitstrafen dieser Runde aufhebt. Alle Gegner verbrauchen 1 Zeit.
F6 Führe eine Erkundung oder Navigation mit Wert 4 durch. Bis zu 2 Forscher oder Schiffe können bewegt werden.
F7 Wähle ein Korrespondenzplättchen und führe alle seine oberen Belohnungen aus.
F8 Lege 1 Briefmarke auf bis zu 3 verschiedene Umschläge.
F9 Erkunde einmal mit bis zu 2 Forschern und navigiere einmal mit bis zu 2 Schiffen.

SZENARIEN MINI-ERWEITERUNG

B1 Du erhältst 2 Münzen für jedes erforschte Exemplar, höchstens 10.
B2 Du erhältst 2 Siegpunkte für jedes Zelt, das du auf einen Lagerplatz stellst.
B3 Verbrauche einen Vorläufiges-Wissen-Marker, um eine nicht erfüllte Besatzungskartenbelohnung auszuführen.

PIRATEN MINI-ERWEITERUNG

P1 Erhalte 2 Münzen und bewege das Piratenschiff in eine andere Meeresregion.

DARWIN ARBEITER MINI-ERWEITERUNG

D1 Falls verfügbar, erhalte den Darwin Arbeiter für eine Runde. Für Anforderungen hat er 6 spezielle Wachssiegel (lila) und aktiviert alle silbernen und goldenen Auszeichnungen.

BEAGLE-ZIELE

BASISSPIEL

1 Erziele 4 Punkte für jedes deiner gelben Wachssiegel.
2 Erziele 4 Punkte für jedes deiner roten Wachssiegel.
3 Erziele 4 Punkte für jedes deiner grünen Wachssiegel.
4 Erziele 4 Punkte für jedes deiner blauen Wachssiegel.
5 Erziele 6 Punkte für jedes deiner Reptilienexemplare.
6 Erziele 6 Punkte für jedes deiner Pflanzenexemplare.
7 Erziele 6 Punkte für jedes deiner Vogelexemplare.
8 Erziele 6 Punkte für jedes deiner Fossilienexemplare.
9 Erziele 8 Punkte für jeden deiner leeren Briefmarkenstapel.
10 Erhalte 5 Punkte für jeden Ort, den du freigeschaltet hast.
11 Erhalte 3 Punkte für jedes deiner erfüllten Ziele.
12 Erhalte 4 Punkte für jedes deiner Zelte auf Lagerplätzen.

FEUERLAND-ERWEITERUNG

F1 Erziele 6 Punkte für jeden deiner Meeresabenteuer-Marker.
F2 Erziele 4 Punkte für jeden deiner Landabenteuer-Marker.
F3 Erziele die doppelte Punktzahl deines aktuellen Standorts auf der Zeittafel.

SZENARIEN MINI-ERWEITERUNG

B1 Erziele 3 Punkte für jedes deiner erforschten Exemplare.
B2 Erziele 2 Punkte für jedes deiner Wachssiegel.
B3 Erziele 8 Punkte für jede deiner silbernen Auszeichnungen.
B4 Erziele 2 Punkte für jedes Buch, das du auf der Evolutionstheorie-Leiste erreicht oder passiert hast.

KORRESPONDENZPLÄTTCHEN

BASISSPIEL

1 **1.** Erhalte 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Münzen. | **2.** Erhalte 2 Münzen.
2 **1.** Erhalte 4 Münzen. | **2.** Erhalte 2 Münzen.
3 **1.** Rücke deinen Evolutionsmarker zweimal vor. | **2.** Rücke deinen Evolutionsmarker einmal vor.
4 **1.** Führe eine Erkundungsaktion (Wert 2) aus. | **2.** Führe eine Erkundungsaktion (Wert 1) aus.
5 **1.** Führe eine Navigationsaktion (Wert 2) aus. | **2.** Führe eine Navigationsaktion (Wert 1) aus.
6 **1.** Führe eine Akademie-Aktion für 2 Münzen weniger aus. | **2.** Führe eine beliebige Akademie-Aktion aus.
7 **1.** Erhalte 4 Siegpunkte. | **2.** Erhalte 2 Siegpunkte.
8 **1.** Führe mit Wert 1 eine Erkundungs- **und** Navigationsaktion in beliebiger Reihenfolge aus. **2.** Führe mit Wert 1 eine Erkundungs- **oder** Navigationsaktion aus.

FEUERLAND-ERWEITERUNG

F1 **1.** Erhalte 2 Zeit. | **2.** Erhalte 1 Zeit.
F2 **1.** Erhalte 2 Münzen. Alle Gegner verbrauchen 2 Zeit. | **2.** Erhalte 2 Münzen.

BESATZUNGSKARTEN

BASISSPIEL

1 Erhalte 8 Münzen.
2 Führe bis zu zweimal Erkundungsaktionen mit Wert 2 durch.
3 Rücke deinen Evolutionsmarker 5 Schritte vor.
4 Stelle einen unbenutzten Forscher an den Start einer Inselstrecke, auf der du noch nicht bist.
5 Führe eine Aktion 'Linse-Ort freischalten' aus, ohne Münzen auszugeben.
6 Lege bis zu 4 Briefmarken auf eine beliebige Kombination von Umschlägen.
7 Führe die Aktionen aus, die auf der nicht erfüllten Besatzungskarte eines beliebigen Spielers stehen.
8 Bewege dein Schiff an denselben Ort wie die HMS Beagle.
9 Führe alle Aktionen aus, die mit einem gesperrten Ort verbunden sind.
10 Platziere dein nächstes ungenutztes Zelt auf einem beliebigen freien Lagerplatz. Zahle die angegebenen Kosten und erhalte Belohnungen.
11 Lege ein spezielles Wachssiegel (lila) auf das äußerste linke freie Siegelfeld für einen Arbeiter. Zahle keine Münzen.
12 Erforsche ein beliebiges Exemplar, das du noch nicht hast.
13 Erhalte 2 Vorläufiges-Wissen-Marker und 3 Siegpunkte.
14 Erhalte 8 Siegpunkte.
15 Erhalte ein Ziel und erfülle dann ein beliebiges Ziel, ohne die angegebenen Anforderungen erfüllen zu müssen.
16 Rücke deinen Evolutionsmarker 2 Schritte vor, erhalte 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und erhalte 3 Münzen.

FEUERLAND-ERWEITERUNG

F1 Erhalte 2 Zeit, 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 3 Siegpunkte.
F2 Führe ein Meeresabenteuer durch und erhalte 2 Zeit.
F3 Erhalte 4 Zeit.
F4 Führe ein Landabenteuer durch und erhalte 2 Zeit.

SZENARIEN MINI-ERWEITERUNG

B1 Erhalte alle Belohnungen von einem Lagerplatz, auf dem du bereits ein Zelt platziert hast. Es fallen keine Kosten an. Erhalte 1 Vorläufiges-Wissen-Marker.
B2 Führe eine Navigationsaktion mit Wert 5 durch.
B3 Führe eine Akademie-Aktion durch, ohne Münzen zu bezahlen, und erhalte 3 Siegpunkte.
B4 Bewege deinen Evolutionsmarker 2 Schritte vorwärts und erhalte 5 Münzen.

PIRATEN MINI-ERWEITERUNG

P1 Führe bis zu zwei Aktionen 'Museumsexemplar erforschen' durch.
P2 Lege einen deiner platzierten Arbeiter zurück auf dein Tableau, lege ihn auf eine beliebige freie Arbeiterreihe.
P3 Erhalte bis zu 2 Ziele vom Ablagestapel.
P4 Erhalte alle Belohnungen eines beliebigen Lagerplatzes, ohne dessen Kosten zu bezahlen. Du brauchst kein Zelt auf dem gewählten Lagerplatz.

DARWIN WORKER MINI-ERWEITERUNG

D1 Falls verfügbar, erhalte den Darwin Arbeiter für eine Runde. Für Anforderungen hat er 6 spezielle Wachssiegel (lila) und aktiviert alle silbernen und goldenen Auszeichnungen.

ZEITSTRAFEN-PLÄTTCHEN

FEUERLAND-ERWEITERUNG

F1 Platziere bei jeder Korrespondenzaktion eine Briefmarke weniger.
F2 Die maximale Bewegung wird für jede Navigationsaktion um eins reduziert.
F3 Die maximale Bewegung wird für jede Erkundungsaktion um eins reduziert.
F4 Jede Akademie-Aktion kostet eine zusätzliche Münze.
F5 Rücke auf der Evolutionstheorie-Leiste mit jeder Aktion " Exemplar versenden" einen Schritt weniger vor.
F6 Jede Aktion "Exemplar versenden" kostet 2 zusätzliche Münzen.
F7 Deine Strafpunkte für besetzte Orte werden um 2 Münzen erhöht.
F8 Du musst 2 Siegpunkte abgeben, wenn du jedes Ziel erfüllst.

TIERISCHE BEGLEITER MINI-ERWEITERUNG

1 Während des Aufbaus erhältst du 3 zusätzliche Münzen. Wirf sie ab, um eine Korrespondenzaktion mit Wert 2 durchzuführen.
2 Während des Aufbaus erhältst du 1 Vorläufiges-Wissen-Marker. Wirf ihn ab, um eine Akademie-Aktion durchzuführen.
3 Während des Aufbaus rückst du mit deinem Evolutionsmarker 3 Schritte vor. Verwirf sie, um eine Navigationsaktion mit dem Wert 2 durchzuführen.
4 Erhalte während des Aufbaus 3 zusätzliche Münzen. Wirf sie ab, um eine Erkundungsaktion mit dem Wert 1 durchzuführen.
5 Während des Aufbaus rückst du mit deinem Evolutionsmarker 3 Schritte vor. Verwirf sie, um eine Korrespondenz- **und** Navigationsaktion mit dem Wert 1 in beliebiger Reihenfolge durchzuführen.
6 Während der Aufstellung erhältst du 1 Vorläufiges-Wissen-Marker. Wirf ihn ab, um eine Aktion "Exemplar versenden" durchzuführen.

GROSSES SCHIFF MINI-ERWEITERUNG

GS1 **Nur Feuerland-Erweiterung.** Platziere bis zu 3 Abenteuer-Marker, um die zugehörigen Abenteuer-Belohnungen zu verdoppeln.
GS2 Wenn du Besatzungskarten erfüllst, erhältst du alle Belohnungen doppelt.
GS3 Erhalte die angegebene Belohnung, wenn du das 2., 3. und 4. Exemplar mit derselben Form erforschst.
GS4 Du kannst einen Arbeiter auf einen gesperrten Ort stellen, indem du 1 Vorläufiges-Wissen-Marker verbrauchst. Der Arbeiter muss alle Anforderungen des Wachssiegels erfüllen.
GS5 Wenn dein Schiff die HMS Beagle erreicht oder passiert, darfst du eine der angegebenen Aktionen durchführen.
GS6 Nachdem du ein Zelt aufgestellt hast, darfst du die Aktion 'Exemplar versenden' durchführen.
GS7 Bei der Ermittlung von Korrespondenzmehrheiten wirfst du nicht mehr als 1 Briefmarke von jedem Umschlag ab.
GS8 Alle deine Forscher-Werte werden um eins reduziert. Verdopple alle angegebenen Belohnungen, die du beim Erkunden erhältst.
GS9 Lege Persönliche-Linse-Marker auf die angegebenen Felder während des Aufbaus. Wähle beim Freischalten einen beliebigen Marker auf dieser Karte und erhalte dann die angegebene Belohnung.
GS10 **Nur Feuerland-Erweiterung.** Immer wenn du eine beliebige Menge Zeit erhältst, gewinnst du eine zusätzliche Zeit.
GS11 Wenn dein Schiff an einem anderen Schiff vorbeizieht, erhältst du die angegebenen Belohnungen je nach Spielerzahl.